



XBOX 360®



17才以上対象

**⚠ 警告** このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。詳しくは [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) をご覧ください。

### 健康についての重要な警告: 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣(けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。こののような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のこと 注意しましょう。

- ・テレビから離れる
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### CERO マークについて

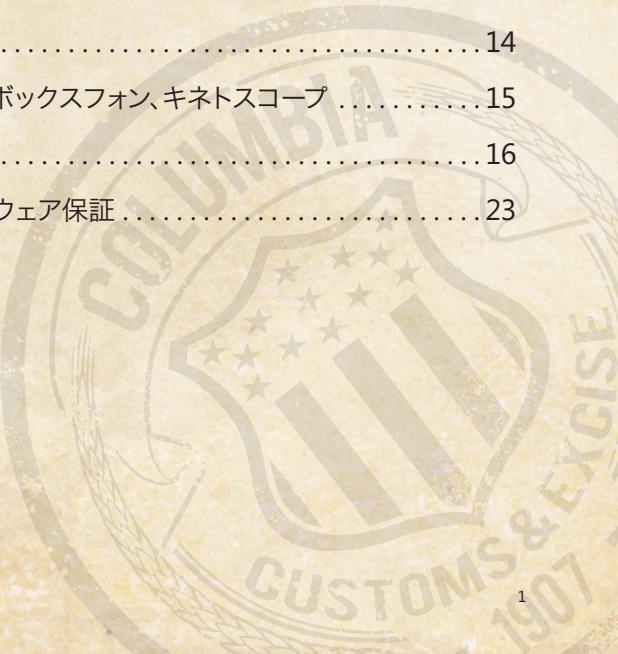
本製品は、コンピュータエンターテインメントトレーディング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp>) をご覧ください。

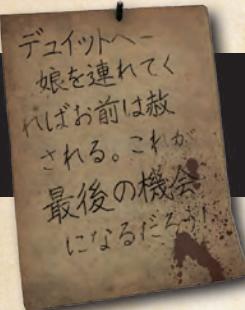
### ティクツー・インターラクティブ・ジャパン合同会社

〒 150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-18-13 神宮前浅間ビル 5F  
TEL. 0570-064-951 受付時間 10:00~18:00 (土・日・祝日を除く)

# 目次

コロンビアへようこそ!	2
操作方法	2
はじめに	3
難易度	3
画面の表示	4
スカイラインとスカイフック	5
エリザベス	6
武器	8
ビガー	9
敵キャラクター	11
ギア	14
自動販売機、ボックスフォン、キネトスコープ	15
クレジット	16
限定的ソフトウェア保証	23





# コロンビアへようこそ!

“コロンビアこそが現代の箱舟”

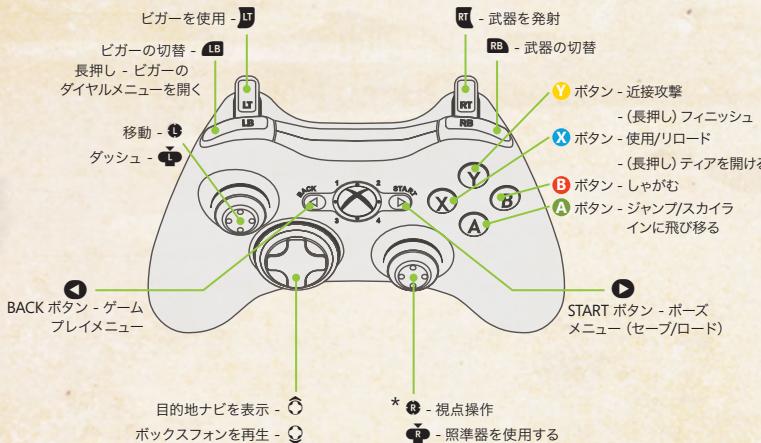
—偉大なる預言者 Z.H.カムストック

物語は1912年のニューヨークの片隅で始まる。かつてピントカートン探偵社の腕利きの探偵だったブッカー・デュイットは、今では博打の借金を抱え、酒に溺れる毎日だった。そんなある日、1人の男が訪れる。男は、負債の清算と引き換えに、空中都市“コロンビア”に幽閉されている娘を連れ帰ってくるようブッカーに依頼する。やむなくその依頼を受けたブッカーだったが—。

## 操作方法

- オプションメニューから異なる操作設定を選ぶこともできます。

### XBOX 360 コントローラー



### スカイライン使用時のデフォルト操作

- 1 - スロットル
- 2 - ロックオン
- 3 - ボタン - 反転
- 4 - ボタン - 攻撃
- 5 - ボタン - 降りる

\* ピガーレのダイヤルメニューの操作は左右スティックで行います。

• オプションメニューから異なる操作設定を選ぶこともできます。

## はじめに

**PLAY GAME** – ここからゲームを新しく開始したり、以前にセーブされたチェックポイントから再開したり、チャプターをロードしたりします。

**OPTIONS** – プレイスタイルに応じて設定を変更できます。多くの設定項目が用意されていますので、必ず目を通すようにしてください。

**DOWNLOADABLE CONTENT** – 購入、ダウンロード、プレイ可能な新しいダウンロードコンテンツを表示します。

**CREDITS** – 「*Bioshock Infinite*」制作チームのクレジットを表示します。

## 難易度

このゲームには4つの難易度があります。ゲームの途中でも、OPTIONSからいつでも難易度を変更できます。ただし、その場合は実績の獲得に影響しますのでご注意ください。

**EASY** – FPSであり遊んだことのないプレイヤー向けの難易度です。

**NORMAL** – FPSに一定程度慣れたプレイヤー向けの難易度です。

**HARD** – FPSのプレイ経験が豊富なプレイヤー向けの手ごわい難易度です。

**1999 モード** – 極限のスキルが必要とされる究極の難易度です（このモードはゲームを1度クリアするか、秘密のコードを使用するとアンロックされます）。



## 画面の表示



**1. ライフ/シールド** – 赤いバーは現在のライフの残量を表し、黄色いバーは現在のシールドの状態を表しています。(シールドは数秒間攻撃を受けないでいると回復します。ライフは医療キット、スナック、お酒等のアイテムを取得することで回復します。)

**2. 選択中のビガー** – 現在選択中のビガーのアイコンが前面に表示され、すぐに変更が可能なビガーのアイコンがその背後に表示されます。(ビガーのダイヤルメニューを開くと、使用可能なビガーすべての中から選択することができます)

**3. ソルト** – 青いバーはビガーを使用するのに必要なソルトの残量を表しています。バーの区切りはビガーを1回使用するのに必要な量を表しています。

**4. 選択中の武器** – 現在選択中の武器のアイコンが前面に表示され、すぐに変更が可能な武器のアイコンがその背後に表示されます。

**5. 残弾数** – 左の数字は現在装填されている弾薬の数を表し、右の数字は予備の弾薬の数を表しています。

**6. 照準** – 自分が現在狙っている場所を表しています。

**7. 敵のライフ** – 敵のライフを表しています。

## 現在の目標

次にやることがわからなくなったらときは、(Ⓐ)を押すことですぐに確認ができます。

これは道に迷ったときも有効で、方向パッド上(Ⓐ)で目標地点までの道筋が表示されます。

## スカイライン

スカイラインは元々コロンビア内で貨物の輸送を目的として作られたものですが、街の若者たちはすぐにこれをスリルに溢れる移動手段とみなすようになりました。さらにコロンビアでの派閥闘争が激化するにつれ、スカイラインは単なる移動手段としてだけでなく、攻撃手段としても使用されるようになりました。

スカイラインはコロンビア全域に張り巡らされており、活用することで様々な場所に移動することができます。また敵を翻弄したり、攻撃をかわしたりするのにも有効です。また、スカイラインを活用して強力な攻撃を繰り出すことも可能です。

スカイラインを使用している最中は、敵から狙いをつけられにくくなるだけでなく、照準器(Ⓑ)を使って敵を狙う際の能力が大きく向上します。

## スカイフック



**飛び移る** – 地面からスカイラインに飛び移る際は、照準をスカイラインに合わせ、画面にⒶボタンのアイコンが表示されたら、Ⓐボタンを押します。

**アクセル** – Ⓢで加速と減速を行います。

**反転** – Ⓣボタンを押すと進行方向を反転させます。

**ライン変更** – 別のスカイラインに飛び移る場合は、照準を対象のスカイラインに合わせ、画面にⒶボタンのアイコンが表示されたら、Ⓐボタンを押します。

**地面に降りる** – スカイラインから降りる際は、照準を地面に合わせ、画面にⒶボタンのアイコンが表示されたら、Ⓐボタンを押します。

## 操作方法

スカイフックの用途はスカイラインを利用するためだけにとどまらず、以下のような攻撃に活用することもできます。

**近接攻撃** – 地面にいる際に **Y** ボタンを押します。

**スカイフック・フィニッシュ** – 地面にいる状態で、敵のライフが一定量まで減った際に、**Y** ボタンを長押しします。フィニッシュ可能な敵は頭上に (?) が表示されます。

**スカイライン・ストライク** – スカイライン使用中に **A** ボタンを押すと、スカイラインからダイブして敵を攻撃します。

**スカイライン・スマッシュ** – スカイライン使用中に **A** ボタンを押すと、敵をスカイラインから弾き飛ばします。

## エリザベス

エリザベスは幼い頃からコロンビアのモニュメント・タワーに幽閉されています。その存在は大きな謎に包まれており、コロンビア市民は彼女を“奇跡の子”または“子羊”と呼んでいます。

### 物資の獲得

冒險の最中、エリザベスはあなたのためにはアイテムを探してくれます。探してくれるのは武器、お金、ソルト、弾薬、回復アイテムの5種類です。彼女が何かを見つけた際は、**X** ボタンを押すことでそれを受け取ることができます。

### ピッキング



コロンビアには鍵のかかったドアがたくさんあり、その奥には多くの興味深い品が隠されています。もしあなたが十分な数のロックピックを所持していれば、エリザベスに頼んで鍵を開けてもらうことができます。ピッキングを行う際は、対象に照準を合わせて、**X** ボタンのアイコンが表示されたら **X** ボタンを押します。

## ヒント

- ロックピックは自動販売機「ダラー・ビル」の中や、その他にもコロンビアの様々な場所で見つけることができます。
- 必要となるロックピックの数は鍵の種類によって変わります。

### ティアを開く



“ティア”とは時空に生まれた裂け目で、様々な時間や場所とつながっています。エリザベスはティアを開くだけでなく、その中から役立つアイテムを探してくることもできます。

### ティアには3種類のカテゴリーがあります。

**リソース系** – オブジェクトを呼び出し、様々な物資を得ることができます。呼び出すオブジェクトは、弾薬を搭載したスナイパーライフルや医療キット、自動販売機など多岐にわたります。

**構造系** – オブジェクトを呼び出し、その場所の構造を変化させることができます。貨物フックを出現させて高い場所に脱出したり、壁を出現させて敵の攻撃を防いだりと、様々な使用方法が存在します。

**攻撃系** – あなたのために戦ってくれるオブジェクトを呼び出します。呼び出すオブジェクトはオートタレットや、敵を感電させる巨大なテスラ・コイルなど多岐にわたります。

それぞれのティアには独自の利点がありますが、一度に開けられるティアはひとつだけです。エリザベスにティアを開けてもらう際は、照準で狙いを定め、**X** ボタンのアイコンが表示されたら **X** ボタンを長押しします。

## 武器

コロンビアでの戦闘は非常に激しいものとなります。生き抜くためには様々な戦術を駆使する必要があります。以下は武器に関する基礎知識です。

正面から突っ込んでいくような戦い方をするのか、照準器を使って敵をじっくりと仕留めるような戦い方をするのか、状況に応じて戦い方を選択することが重要です。

照準器を使う際は、ボタンを押して照準器を覗き込み、しっかりと狙います。

同時に装備できる武器は2つまでです。慎重に考えて戦いに適した組み合わせを選びましょう。

装備している武器の切り替えは  で行います。

弾薬は周辺の環境、箱や樽、倒した敵などから手に入れたり、自動販売機「ダラー・ビル」で購入したりできます。

武器はひとつにつき4回までアップグレードすることができます。アップグレードは自動販売機「ミニットマンの武器庫」で購入することができます。

### コロンビアで使用できる武器を紹介します。



**プロードサイダー (ピストル)** – 命中率が高く、連射の効く武器です。



**トリプル R (マシンガン)** – 連射性能がきわめて高い武器。ただし、遠距離の敵に対しては当てにくいです。



**ヴォックス・トリプル R (リピーター)** – ファウンダーズが使用する同型の武器より威力が高くなっています。ただし、命中率は低く、装弾数と予備弾薬量も少なくなっています。



**バードアイ (スナイパーライフル)** – 威力と命中率が高い単発の武器です。



**チャイナブルーム (ショットガン)** – 威力は高いものの、近距離の敵以外には命中させにくい武器です。



**ヴォックス・チャイナブルーム (ヒーター)** – 発火作用がありますが、ファウンダーズが使用する同型の武器より装弾数と予備弾薬量が少なくなっています。



**バーンストーマー (RPG)** – 着弾の衝撃で爆発するミサイルを発射します。



**ハントマン (カービン銃)** – アイアンサイトを搭載しており、きわめて命中率の高い武器です。



**ヴォックス・ハントマン (バーストガン)** – ファウンダーズが使用する同型の武器より装弾数が多く、威力も高いものの、命中率が低くなっています。



**パディワッカ (ハンドキャノン)** – スピードと装弾数を犠牲にしてストップングパワーを追求した武器です。



**ピッグ (ボレーガン)** – 小型の爆発物を連射する武器です。攻撃力はバーンストーマー (RPG) より低くなっています。



**ヴォックス・ピッグ (ヘイルファイア)** – ファウンダーズが使用する同型の武器より攻撃力が高い代わりに、予備弾薬量が少なくなっています。



## ビガー

「ビガーを使ってよりよい人生を！」

– フィンク・インダストリーの広告より



ビガーは使用者に様々な攻撃能力を与え、戦いを有利に進める手助けをします。

- ・ビガーの使用にはソルトを消費します。ソルトは周辺の環境、入れ物、倒した敵などから手に入れたり、自動販売機「ダラー・ビル」で購入したりすることができます。
- ・ビガーには2種類の使用方法があり、双方に独自の利点があります。
- ・を軽く押すと、通常の攻撃を行います。

- ・**L1** を長押ししてから離すと、強力な攻撃を行います。
- ・ビガーを水たまりや油などの周辺環境と組み合わせて使用するのも有効です。
- ・「アンダートウ」を使用すれば敵をトラップや危険な地形に引き込むことができます。
- ・急いで先に進もうとせず、まずは周辺の地形を観察しましょう。状況によっては敵に気づかれる前にトラップを設置しておくことができます。
- ・スカイラインや貨物フックにぶら下がった状態では、ビガーの使用はできません。
- ・ビガーはひとつにつき2回までアップグレードすることができます。
- ・アップグレードを行うと、性能が向上するだけでなく、ビガーの特色そのものにも変化が生じます。
- ・アップグレードは自動販売機「ビッグ・ビッグ・ビガー！」で購入することができます。
- ・**L1** を押すと、装備している2つのビガーを切り替えます。
- ・所持しているすべてのビガーの中から選択する場合は、**L1** を長押ししてビガーのダイヤルメニューを開き、(1) で使用したいビガーを選択します。

コロンビアで入手できるビガーを紹介します。

### ポゼッショナ

**押す**：機械を惑わせて、プレイヤーに敵対する者を攻撃させます（アップグレードすると人間を惑わせることもできます）。

**長押し**：近接感応型のトラップを設置します。



### 注意

- ・ポゼッショナの効果が切れると、人間のキャラクターは自ら命を絶ちます。機械はプレイヤーに敵対する状態に戻ります。
- ・自動販売機にポゼッショナを使うとお金を手に入れることができます。
- ・同時に惑わすことができるは最大で人間1人もしくは機械1体までです。



### デビルズ・キス

**押す**：爆発する炎を投げます。

**長押し**：近接感応型のトラップを設置します。



### マーダー・オブ・クロウ

**押す**：無数の鳥を放って敵を行動不能にし、ダメージを与えます。

**長押し**：近接感応型のトラップを設置します。



### バックинг・ブロンコ

**押す**：衝撃波を発射し、敵を空中に打ち上げます。

**長押し**：近接感応型のトラップを設置します。



### ショック・ジョッキー

**押す**：電撃を発射して敵を感電させ、行動不能にします。

**長押し**：近接感応型の電撃トラップを設置します。



### アンダートウ

**押す**：水の奔流をつくり出し、敵を押し戻してプレイヤーから遠ざけます。

**長押し**：水流の力をを利用して、遠くにいる敵をプレイヤーのほうに引き寄せます。



### チャージ

**押す**：敵に突進して、近接攻撃によるダメージを与えます。

**長押し**：近接攻撃でダメージを与えます（ボタンを長押しする時間が長いほど、威力が高くなります）。



### リターン・トゥ・センダー

**押す**：特殊な防御用シールドをつくり出します。

**長押し**：ダメージを吸収するシールドをつくり出し、その後に粘着性の地雷を発射します（吸収したダメージの量が多いほど、地雷の威力が高くなります）。

### 敵キャラクター

コロンビアにはびこる敵キャラクターはさまざまな武器やビガーを駆使して、ブッカーを狙ってきます。

敵の中には特定の攻撃に対して耐性があったり、逆に特定の攻撃に対して弱かったりする者があります。武器やビガーの組み合わせを色々試して、それぞれの敵に対して一番効果的な戦法を見つてしましょう。

体の一部が弱点になっている敵もいます。たとえば、モーターパトロットであれば背中の歯車が、ハンディマンであればガラスで覆われた心臓が、ファイアマンであれば背中のタンクが弱点になっています。

コロンビアのあちこちで遭遇する敵キャラクターたちです。

### 一般的な敵キャラクター

比較的弱い敵ですが、甘く見ていると痛い目にあいます。



**ファウンダーズ** – 武装したカムストックの信奉者たちです。顔ぶれは一般市民、武装警官、精銳の“空飛ぶ部隊”など、さまざまです。警棒からスナイパーライフルまで、多様な武器を携行しています。



**ヴォックス・ポピュライ** – コロンビアの反乱分子たちです。赤いフェイスペイントや赤い服がトレードマークです。一般的に流通している武器で武装しているのはもちろん、トリプル R（マシンガン）、チャイナブルーム（ショットガン）、ハントマン（カービン銃）など、強力な武器も携行しています。

### 強敵

以下に、ゲームに登場する強敵を紹介します。彼らと戦う際は、厳しい戦闘になることを覚悟してください。



**ビースト** – 重装備で全身を固めた敵です。ボレーガンであるピッグを装備しており、遠距離から爆発物を飛ばしてきます。ヴォックス・ポピュライ側のビーストは外見が異なり、ヴォックス・ピッグ（ヘイルファイア）を装備しています。

**ハンディマン** – ハンディマンはかつては善良な男でした。

しかし、肉体をガンに冒されたため、病魔が転移した部位は除去され、機械の義肢に換装されました。こうして男はハンディマンとして蘇りました。より強く、より敏捷に、よりすぐれた者となって。ハンディマンはコロンビアの技術の粋を集めた存在なのです。

ハンディマンには以下の能力があります。

- ・一瞬のうちに加速して、高速で移動できます。
- ・ジャンプして建物の壁を登ることができます。
- ・市民（死体を含む）をかつぎ上げて、投げることができます。
- ・電球を投げ、プレイヤーを貨物フックから吹き飛ばします。
- ・スカイラインに電気を流し、プレイヤーを感電させます。
- ・不小心に近づいた者を殴って、打ちのめします。
- ・ハンディマンにはさまざまなタイプが存在しますが、そのちがいは外見だけです。



**モーター・パトリオット** – モーター・パトリオットは動きこそ遅いものの、恐るべき力を秘めた自動人形で、クランクガンのベッパーミルを装備しています。街の治安を乱す者にとっては無慈悲なロボットですが、平常時はコロンビアにまつわる詩を再生し、フェスティバルの客を楽しませ

ています。モーター・パトリオットにはさまざまなタイプが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

**ゼロット・オブ・レディ** – 聖女カムストック

夫人の元信奉者たち。精銳ぞいの集団ですが、夫人の命を守ることができなかつたという後悔の念から生きる希望を失って

おり、背中に棺を背負っています。マーダー・オブ・クロウを駆使して攻撃を仕掛けてくるほか、自らの体を鳥の群れに変化させて攻撃をよけることもできます。コロンビアにはさまざまなタイプのゼロット・オブ・レディが存在しますが、そのちがいは外見だけです。



**ファイアマン** – 捷足具「鉄の処女」のようなスーツに覆われており、悪行の罰としてその身を焼かれています。ファイアマンはデビルズ・キスで攻撃してきます。また、瀕死の状態になるとプレイヤーに突進して自爆します。ファウンダーズ側とヴォックス・ポピュライ側のファイアマンが存在しますが、そのちがいは外見だけです。

**ボイ・オブ・サイレンス** –

鉄の仮面をかぶせられています。幼いころから視界を奪われているため、音に対して非常に敏感です。プレイヤーに邪魔されると、耳をつんざくような悲鳴をあげ、仲間を呼びます。

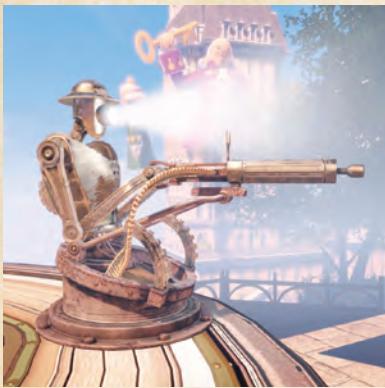


### 一般的なセキュリティ・オートマタ

セキュリティ・オートマタはモーター・パトリオットほど恐ろしい敵ではありませんが、油断は禁物です。

**マシンガン・タレット** – トリプル R（マシンガン）を搭載した固定型のタレットです。

**ロケット・オートマトン** – バーンストーマー（RPG）を搭載した固定型のタレットです。モスキート – トリプル R（マシンガン）を搭載しており、バルーンとプロペラによって空中を移動します。



**モスキート** – トリプル R (マシンガン) を搭載しており、バルーンとプロペラによって空中を移動します。

## ギア(装備品)

このゲームにおける重要なキャラクター成長要素として“ギア”があります。ギアは特殊な装備品で、プレイヤーのスキルを強化したり、新しい能力を付与したりする効果があります。

ギアはコロンビアのあちこちで見つかるギフトボックスの中に入っています。ギフトボックスは重要ポイントとなる場所に落ちていたり、強敵を倒すと手に入ったりします。

ギアには帽子、シャツ、ズボン、ブーツの4種類があり、各スロットにひとつだけ装備できます。

ギアを見つけると、それを所持品に加えるか、現在装備中のギアとの比較を行うか、または現在装備中のギアを入れ替えて装備するかを選択することができます。

他のギアを見たり装備したりする場合は、ボタンを押してギア・メニューを開きます。



## 自動販売機

自動販売機は3種類存在し、ミッション遂行に必要な装備のアップグレードやさまざまな消耗品を購入することができます。

**ダラー・ビル** – 弹薬、ライフパック、ソルトの瓶といった、基本的な物資を購入することができます。

**ビッグ・ビッグ・ビガー！** – ビガーを強化するアップグレードを購入することができます。

**ミニットマンの武器庫** – 武器の性能を変化させるアップグレードを購入することができます。

アイテムの購入にはコロンビアの通貨である「シルバー・イーグル」が必要です。

シルバー・イーグルは倒した敵、箱、樽などをボタンで調べたり、様々な場所でコインや財布を拾ったりすることで獲得できます。



## ボックスフォン

コロンビアの至るところで、様々な人の声を録音した“ボックスフォン”と呼ばれるアイテムが見つかります。録音された音声を聞くことで、コロンビアの歴史や謎を解くための様々なヒントを得ることができます。

ボックスフォンは拾ったその場で聞くこともできますが、下を押すか、ボタンでメニューを開くことで、いつでも好きなときに聞くことができます。



## キネトスコープ

映写機のような機械で、コロンビアの日常にまつわる話題や最新のニュース、街の歴史といったショートフィルムを上映しています。鑑賞すると意外な発見があるかもしれません。

## IRRATIONAL GAMES

**Ken Levine** Lead Writer and Creative Director  
**Rod Fergusson** Executive Vice President of Development  
**Leonie Manshanden** Vice President of Studio Relations  
**Adrian Murphy** Project Senior Producer

**ART TEAM**  
**Scott Sinclair** Art Director  
**Shawn Robertson** Animation Director

**ANIMATION**  
**Grant Chang** Lead Animator  
**Matt Boehm** Animator  
**Jim Christopher** Animator  
**Jon Mangail** Animator  
**Pete Paquette** Animator  
**Shamil Rasizade** Animator

**TECH ANIMATION**  
**Jeremy Carson** Lead Technical Animator  
**Ian Davis** Rigger/Technical Animator  
**Gwen Frey** Senior Technical Animator

**ASSET MODELING**  
**Calen Braitt** Lead Modeler  
**Chad King** Senior Artist  
**Paul Presley** Artist  
**Laura Zimmermann** Artist

**CONCEPT ART**  
**Jorge Lacera** Lead Concept Artist  
**Mauricio Tejerina** Concept Artist  
**Robb Waters** Concept Artist

**CHARACTER ART**  
**Gavin Goulden** Lead Character Artist  
**Adam Bolton** Character Artist

**EFFECTS AND NARRATIVE SCRIPTING**  
**Stephen Alexander** Lead Effects Artist  
**Jeremy Griffith** Effects Artist  
**Kyle Williams** Narrative Scene Artist

**ENVIRONMENT ART**  
**Jamie McNulty** Lead Environment Artist  
**Steve Allen** Principal Level Builder  
**Charles Bradbury** Level Builder  
**Frank DaPonte** Level Builder  
**Scott Duquette** Senior Environment Artist  
**John Fuhrer** Associate Level Builder  
**Dan Keating** Level Builder  
**Murray Kraft** Level Builder  
**Chad LaClair** Level Builder  
**Brian McNett** Level Builder  
**Mike Knight** Senior Level Builder

**TECH ART**  
**Spencer Luebbert** Technical Artist

## DESIGN TEAM

### LEVEL DESIGN

**Forrest Dowling** Lead Level Designer  
**Andres Elias Gonzalez Tahhan** Lead Combat Designer  
**Elisabeth Beinke** Level Designer  
**Shawn Elliott** Level Designer  
**Paul Green** Senior Level Designer  
**Patrick Haslow** Level Designer  
**Amanda Jeffrey** Level Designer  
**Steve Lee** Level Designer  
**Albert Meranda** Senior Level Designer  
**Jason Mojica** Level Designer  
**Seth Rosen** Associate Level Designer  
**Francois Roughol** Senior Level Designer  
**James Selen** Level Designer

### SYSTEMS DESIGN

**Adrian Balanon** Lead Systems Designer  
**Adnan Chatriwala** Associate Systems Designer  
**Alexx Kay** Associate Systems Designer  
**Sean Madigan** Senior Systems Designer  
**Steve McNally** Senior Systems Designer  
**Justin Sonnekalb** Systems Designer

### WRITING

**Jordan Thomas** Senior Writer  
**Kristina Drzaic** Narrative and Voiceover Coordinator  
**Drew Holmes** Writer  
**Joe Fielder** Writer  
**Andrew Mitchell** Assistant Script Coordinator

### PRODUCTION TEAM

**Elena Siegman** Senior Producer-Marketing  
**Mike Syrnyk** Producer  
**James Edwards** Associate Producer  
**Ashley Hoey** Assistant Producer  
**Sophie Mackey** Assistant Producer  
**Don Roy** Senior Associate Producer  
**Sarah Rosa** Associate Producer  
**Nicole Sandoval** Associate Producer  
**Mike Soden** Assistant Producer

### PROGRAMMING TEAM

**Christopher Kline** Technical Director

### GAMEPLAY PROGRAMMING

**John Abercrombie** Lead Gameplay Programmer  
**Tim Austin** Gameplay Programmer  
**Matt Helbig** Gameplay Programmer  
**Erik Irland** Senior Gameplay Programmer  
**Dan Kaplan** Gameplay Programmer  
**Shane Mathews** Gameplay Programmer  
**Iskander Umarov** AI Programmer  
**Nick Raines** AI Programmer  
**Arun Rao** AI Programmer  
**Dan Scholten** Gameplay Programmer  
**Dustin Vertrees** Animation Programmer

### TECHNICAL PROGRAMMING

**Steve Ellmore** Lead Technical Engineer

### DAN AMATO

Technical Programmer  
**Steve Anichini** Principal Graphics Programmer  
**Jamie Culpon** Technical Programmer  
**Michael Kraack** Technical Programmer  
**Jeremy Lerner** Technical Programmer  
**Doug Marien** Principal Backend Programmer  
**Kristofel Munson** Senior Technical Programmer  
**Ian Pilipski** Senior Technical Programmer

### SOUND TEAM

**Scott Haraldsen** Audio Lead  
**Pat Balthrop** Audio Director  
**Jim Bonney** Music Director  
**Dan Costello** VO Scripter  
**Chris Duffy** VO Scripter  
**Jonathan Grover** Associate Technical Sound Designer  
**Dan Johnson** VO Scripter  
**Katie Lafave** VO Scripter  
**Jonathan Rubinger** VO and Localization Assistant  
**Jeff Seemster** Senior Sound Designer

### USER INTERFACE TEAM

**Kate Baxter** UI Programmer  
**Joshua M. Davis** User Experience Designer  
**David Fox** UI Programmer  
**Michael Swiderell** UI Artist

### QUALITY ASSURANCE

**Robert Tzong** QA Manager  
**Amanda Cosmos** QA Lead  
**Todd Raffray** QA lead  
**Tara Voelker** QA Lead  
**Christopher Alberto** Senior QA Tester  
**Jim Beals** Senior QA Tester  
**Bill Fryer** Senior QA Tester

### QA TESTERS

**Tim Ahern**  
**Kyle Allison**  
**Jeremy Almeida**  
**Dan Beaulieu**  
**Elizabeth Bergeron**  
**Josh Bjornson**  
**Tyler Caraway**  
**Adam Cohen**  
**Raymond Corsetti**  
**Edmund Dubois**  
**Charles Dworetz**  
**Jonny Fawcett**  
**Chris Fidalgo**  
**Gage Hackford**  
**Andrew Howard**  
**Amy Keating**  
**Patrick Knight**  
**Cassandra Lease**  
**Joshua Luther**  
**Austin Maestre**  
**Mike McCullough**  
**Yu Heng Mo**  
**Chris Moore**

### SHELLY NJOO

**Glenn A. Palmer**  
**Lorry Rocha**  
**Alex Skokel**  
**Alex Teebagy**  
**Jason Tocci**  
**Nicholas Troy**  
**Greg Vargas**  
**Matt Wetzel**  
**Husam Al-Ziab**

### MARKETING

**Eric Barker** Interactive Marketing Manager  
**Zoë Brookes** Graphic Designer  
**Bill Gardner** User Experience Specialist  
**Ratana Huot** Online Game Evangelist  
**Jesse Kearns** Associate Brand Manager  
**Dylan Schmidt** Marketing Intern  
**Keith Shetler** Multimedia Specialist  
**Michelle Sinclair** User Experience Consultant

### STUDIO OPERATIONS

**Tracy Ryan** Human Resources Manager  
**Alexis Yilmaz** HR Coordinator  
**Shane Smith** IT Director  
**Trevor Chapin** Associate Systems Administrator  
**Ray Holbrook** Systems Administrator  
**Rob King** Systems Engineer  
**Matthew Krawczyk** Web Developer  
**Jonathan LoPorto** Operations Manager  
**Kayla Belmore** Administrative Assistant to Rod Ferguson  
**Aisha Coston** Administrative Assistant  
**Ashlee Flagg** Executive Assistant to Ken Levine  
**Tim Sivret** Facilities Coordinator

### CAST OF CHARACTERS

**Troy Baker** Booker DeWitt  
**Courtnee Draper** Elizabeth (Voice)  
**Heather Gordon** Elizabeth (MoCap)  
**Kiff VandenHuevel** Zachary Hale Comstock  
**Laura Bailey** Lady Comstock  
**Kimberly D. Brooks** Daisy Fitzroy (Voice)  
**Lyndsy Kail** Daisy Fitzroy (MoCap)  
**Oliver Vaquer** Robert Lutec (Voice)  
**Ray Carbonel** Robert Lutec (MoCap)  
**Jennifer Hale** Rosalind Lutec (Voice)  
**Lyndsy Kail** Rosalind Lutec (MoCap)  
**Bill Loble** Jeremiah Fink  
**Keith Szarabajka** Cornelius slate

### VOICE ACTING ENSEMBLE

**Steve Blum**  
**Anthony Brophy**  
**T.C. Carson**  
**Vic Chao**  
**Erin Cole**  
**Dioni Michelle Collins**  
**Jesse Corti**  
**Roger Cross**  
**Joey D'Auria**  
**Stephanie D'Abuzzo**

Greg Ellis  
Robin Atkin Downes  
Daheli Hall  
Brad Grusnick  
Scott Holst  
Richard Herd  
Brian Kimmert  
Neil Kaplan  
Matthew Yang King  
Arif S. Kinchen  
Yuri Lowenthal  
Misty Lee  
Jim Meskimen  
Tess Masters  
Philip Moon  
Mimi Michaels  
Elle Newlands  
Masasa Moyo  
Dina Pearlman  
Liam O'Brien  
Amanda Philipson  
Patrick Pinney  
Brent Popolizio  
Sam Riegel  
Cindy Robinson  
Lori Rom  
Jeff Seamster  
T. Ryder Smith  
Spike Spencer  
April Stewart  
Mark Allan Stewart  
Kaiji Tang  
Faruq Tauheed  
Oliver Vaquer  
Gwendoline Yeo  
Kevin Yamada  
Patti Yasutake  
Catherine Zambri

#### ADDITIONAL MOCAP ACTING AND STUNTS

Courtney Adair  
Joey Armstrong  
Nick Bishop  
Cameron Crook  
Erica Denning  
Gil Espanto  
Jose Gutierrez  
Sasha de Guzman  
Jennifer Heinser  
Sharon Her  
Michael Howard  
Winnie Hsieh  
Nicole Hunter  
Matt Jackson  
Marcy Lee  
Shawna-Mara Kaia Lee  
Kamasu Livingston  
Edwin Li  
Jon Mangagil  
Christina Lowery  
Amanda McKamey  
Anton Maslennikov  
Jose Montesinos

Kirill Mikhaylov  
Steve Park  
Kurt Osiander  
Sari Sabella  
Dennis Ruel  
Andy Strong  
Aaron Teixeira  
Anthony Tominia  
Paulette Trinh  
Mike Wang  
Bryce Wang  
Cais Wang  
Neely Wang  
Brad Whelan  
Maria Zamaniego

#### 2K AUSTRALIA

##### ART TEAM

Lorne Brooks Lead Animator  
Christian Martinez Lead Level Architect  
Jamie O'Toole Lead Artist  
Chris Chaproniere Concept Artist  
Mark Comedoy Senior Animator  
Stefan Doetschel Senior Level Architect  
Brendan George Senior Character Artist  
Darren Hatton Environment Artist  
James Sharpe Senior FX Artist  
Cory Spooner Technical Artist

##### DESIGN TEAM

Jonathan Pelling Creative Director  
Geoff Field Lead Level Designer  
Chris Garnier Senior Level Designer  
Andrew 'Ant' Orman Senior Designer  
Evn Shuley Senior Designer

##### PROGRAMMING TEAM

Adam Boyle Technical Director  
Adam Bryant Senior Engine Programmer  
Weicheng Fang Senior Engine Programmer  
Chris Fowler Senior Gameplay Programmer  
Paul Geerts Senior Graphics Programmer  
Sam Lee Backen Programmer  
Michelle McPartland AI Programmer  
Neil Richardson Engine Programmer

##### PRODUCTION TEAM

Joel Eschler Associate Producer

##### SOUND TEAM

Justin Mullins Lead Audio Designer  
Des Shore Audio Designer

##### USER INTERFACE TEAM

John-Paul Jones Senior UI Artist

##### STUDIO OPERATIONS

Anthony Lawrence Studio General Manager  
Gareth Walters ITC Systems Manager  
Callan O'Donohoe Systems Administrator  
Clarrissa Jamali Business Manager

#### QUALITY ASSURANCE

Steve Wenham QA Coordinator  
Andrew Downing QA Tester

#### ADDITIONAL DEVELOPMENT

##### ADDITIONAL ANIMATION

Steve Bodnar  
Lydia Hall  
Kevin Worth  
Nick Taylor  
Sean Danyi  
Colin Kneuppel  
David Peng  
Jack Ebensteiner  
John Beauchemin  
ADIA Digital Art Co., LTD.  
John Malaska  
Liquid Development  
2K China  
Virtuos  
Plastic Wax

##### ADDITIONAL ART

Nate Wells  
Streamline Studios  
Tyler West  
Shaddy Safadi  
Exis, LLC  
Claire Hummel  
Dan Milligan  
Simeon Wilkins

##### ADDITIONAL TECHNICAL ANIMATION

Lauren Dominique  
Emily Fietz  
Brian Pai

##### ADDITIONAL DESIGN

Robert Hallwood  
Chris Rhinehart  
Ted Halsted  
Robert Howard

##### ADDITIONAL FX

Noa Kapuni-Barlow  
Joe Olson  
Lindsay Ruiz  
John Scrapper

##### ADDITIONAL LEVEL BUILDING

Tuan Tran

##### ADDITIONAL MODELING

Jeremy Brown  
Tristan Kernagis  
Bridget McCarthy  
Hung Nguyen  
Randy Riedtke  
Trystan Snodgrass  
Joshua Stubbles  
Ash Welch

#### ADDITIONAL NARRATIVE SCRIPTING

Jeremy Baldwin

#### ADDITIONAL EXECUTIVE PRODUCTION

Timothy Gerritsen

#### ADDITIONAL PRODUCTION

Jennie Morse  
Kyle Allard  
Rich Pelletier

#### ADDITIONAL PROGRAMMING

Ian Bond  
David Beswick  
Matt Campbell  
Mike Bowman  
Matthew Fawcett  
Ben Driehuis  
Kevin Gurian  
Dave Forrest  
Kyle Hayward  
Qin Hu  
Richard Jobling  
Jesse Johnson  
Damian Isla  
Jeffrey Joyce  
Chris Keyser  
Darren Lafreniere  
Paul MacArthur  
Daniel Lamb  
Iain McManus  
Andrew Massari  
Luke Mordarski  
Nate Mefford  
Jason Neal  
Mathi Nagarajan  
John Plou  
Giovanni Pasteris  
Dan Roberts  
Jason Richardson  
Brian Rouleau  
Daniel Selnick  
Joseph Simons  
Ryan Smith  
Mark Wesley  
Mike Winfield  
Darryl Wisner  
Rowan Wyborn

#### ADDITIONAL SOUND

Simon Amarasingham  
Kemal Amarasingham  
Brett Aptiz  
Nathan Berla-Shulock  
Michael Carter  
Nick Vecellio  
Khai Meng Au Yeong

#### ADDITIONAL UI

Mary Yovina  
Ben Driehuis

## ADDITIONAL WRITING

Kristina Drzaic  
Rhianna Pratchett

## 2K GAMES

Christoph Hartmann President  
David Ismaier C.O.O.  
Greg Gobbi SVP, Product Development  
John Chowanec VP, Product Development  
Josh Atkins VP, Creative Development  
Kate Kellogg VP, Studio Operations  
Naty Hoffman VP, Technology  
Melissa Miller Executive Producer  
Nico Bihary Senior Producer  
Michael Kelly Associate Producer  
Shawn Watson Associate Producer  
Ben Holschuh Production Assistant  
Anton Maslenikov Production Assistant

## ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Lulu LaMer Senior Producer  
Jack Scalici Director of Creative Production  
Chad Rocca Director of Creative Production  
Josh Orellana Manager of Creative Production  
Kaitlin Bleier Creative Production Coordinator  
William Gale Creative Production Assistant  
David Washburn Motion Capture Supervisor  
Steve Park Motion Capture Coordinator  
Anthony Tominia Motion Capture Lead  
Integrator  
Jose Gutierrez Senior Motion Capture Specialist  
Gil Espano Motion Capture Specialists  
Jen Antonio Motion Capture Specialists  
Nick Bishop Motion Capture Systems Technician  
Jacob Hawley Director of Technology  
David Sullivan Senior Architect  
Louis Ewens Online Systems Architect  
Dale Russell Network Engineer  
Adam Lupinacci Online Engineer  
Ben Kvalo PD Operations Coordinator

## MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing  
Matt Gorman VP, Marketing  
Matthias Wehner VP, International Marketing  
Nik Karlsson North America Brand Manager  
Phil McDaniel Associate Product Manager  
Ryan Jones Director of Public Relations, North America  
Brian Roundy PR Manager  
Jennifer Heinser PR Coordinator  
Jackie Truong Director, Marketing Production  
Ham Nguyen Marketing Production Assistant  
Lesley Zinn Abacar Art Director, Marketing  
Christopher Maas Sr. Graphic Designer  
Gabe Abacar Web Director  
Keith Echevarria Web Designer  
Tom Bass Director of Social Media and Consumer Relations  
David Eggers Community Manager  
Jeff Spoonhower Video Editor

## Kenny Crosbie Video Editor

Doug Tyler Associate Video Editor  
Michael Howard Associate Video Editor  
Renee Ward Marketing Project Manager  
Peter Welch VP, Legal  
Dorian Rehfield Director of Operations  
Mike Salmon Director of Research and Planning  
Xenia Mul Licensing/Operations Specialist  
Richelle Ragsdell Director of Partnerships, Promotions & Licensing  
Dawn Burnell Marketing Manager, Partner Relations  
Josh Vitoria Assistant Manager, Partner Relations  
Ilana Budanitsky Sr. Channel Marketing Manager  
Marc McCurdy Channel Marketing Assistant  
Jordan Limor User Testing Coordinator  
Samantha Reinert User Testing Assistant

## 2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski VP of Quality Assurance  
Grant Bryson Quality Assurance Test Manager (Projects)  
Alexis McMullen Quality Assurance Test Manager (Support Team)  
Doug Rothman Quality Assurance Test Manager (Support Team)  
Casey Coleman Lead Tester

## LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Nathan Bell  
Scott Sanford  
Will Stanley

## SENIOR TESTERS

Adam Klingensmith  
Josh Lagerson  
Justin Waller  
Marc Perret  
Matt Newhouse  
Ruben Gonzalez

## QUALITY ASSURANCE TEAM

Bill Lanker  
Chad Cheshire  
Chris Adams  
Dale Bertheola  
David Benedict  
Jason Kolesa  
Jeffrey Schrader  
Jeremy Pryer  
Jeremy Thompson  
John Dickerson  
Luis Nieves  
Nick Chavez  
Noah Ryan-Stout  
Shane Coffin  
Adrian Montoya  
Alexander Carracino  
Alex Jacobson  
Alex Weldon

Aman Wali  
Amanda Hoehn  
Amanda Kiefer  
Andrew Haymes  
Angela Berry  
Ashley Fountaine  
Athena Abdo  
Antonio Monteverde-Talarico  
Benjamin Portner  
Bruno Dueker  
Brent Kiddoo  
Christopher Duplessis  
Christopher Hartstein  
Dan Kurtz  
Daniel Saffron  
Danielle Burcky  
Devin Reiche  
Dibiasi Omerigbo  
Dustin Redmon  
Eric Ferbrache  
Erin Sears  
Evan Lacey  
Evan Lobenstein  
Francisco Ludena  
Helmo Cardenas  
Irma Ward  
James Elrick  
Jared Shippis  
Jessica Maciejewski  
Jessica Wolff  
Joel Brink  
Joel Youkhanna  
Joseph Howard  
Joycelyn Minor  
Kara Boyd  
Keith Leopold  
Kevin Skorcz  
Laura Jolly  
Laura Portner  
Leela Townsley  
Marco Zamora  
Mark Sagun  
Megan Lageron  
Meghan House  
Michael Rodeheaver  
Michael Weiss  
Michael Yarsulik  
Nicholas Avina  
Nickolas Ross  
Patrick McDonnell  
Patrick Thomsen  
Pele Henderson  
Rey Carmier  
Riley Gravatt  
Robert Hornbeck  
Robert Klempner  
Robert Meeks  
Robert Warren  
Ryan Walter  
Samuel O. Smith  
Sean Alston  
Steve Yun

Thomas St. Clair  
Travis Van Essen  
William Cranmer  
William Schoonover

## SPECIAL THANKS

Merja Reed  
Rick Shawalker  
Edie Visco  
Lori Durrant  
Travis Rowland  
Chris Jones  
Davis Krieghoff  
Todd Ingram  
Kendell Rogers  
Casey Ferrell

## 2K INTERNATIONAL

Neil Ralley General Manager  
Sian Evans International Marketing Manager  
Warner Guinée Senior International Product Manager  
Markus Wilding Senior Director PR, International  
Sam Woodward Assistant International PR Manager  
Megan Rex Assistant International PR Executive  
Martin Moore International Digital Marketing Manager

## 2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer  
Scott Morrow International Production  
Nathalie Mathews Localization Manager  
Arsenio Formoso Assistant Localization Manager

## EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl  
Coda Entertainment GmbH

Localization tools and support provided by XLOC Inc.  
Localized audio production provided by Liquid Violet.

## 2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miñana Localization QA Supervisor  
Wayne Boyce Mastering Engineer  
Alan Vincent Mastering Technician  
Oscar Pereira Localization QA Project Lead

## LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif  
Luigi Di Domenico

## SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Florian Genthon



トウェア製品のドキュメンテーションに記載されている必要システム環境を満たしているパーソナルコンピューターと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていることを、ライセンサーはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および他の使用状況の差異が関連するため、ライセンサーは、お客様がお使いのコンピューターもしくはゲーム機本体そのもので本ソフトウェア製品が動作することを保証するものではありません。ライセンサーはお客様が本ソフトウェア製品をお楽しみいただくことを阻害する原因が存在しないことを保証するものではありません。すなわち本ソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであることを、本ソフトウェア製品の実行に中断され、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とゲーム機本体との互換性、および本ソフトウェア製品に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ライセンサー、もしくは認可された代理者によって口頭、書面で提供されないかなる助言の内容も、保証として効力あるものではありません。默示の保証に対する除外事項や制限事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する制限事項の適用は法的管轄によっては認められていないため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくはすべてがお客様には適用されない場合があります。理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品が記録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンサーによるソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンサーは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料で交換することに同意します。本ソフトウェア製品が供給がその時点で中止されている場合、ライセンサーは、ライセンサーの一方で同等以上の価値を有する同様のソフトウェア製品で代替する権利を有します。本保証はライセンサーによって提供された元の記憶媒体および本ソフトウェア製品に限定され、通常の使用による摩耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱暴な使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規によって定義されたあるゆる熟考の保証は、上述の80日間の期間に限定されます。上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非抵触性を含め、口頭のもの・書面のもの・開封のものを開封せず、明示的なものと問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとします。他のいかなる提示および保証も、ライセンサーに対し拘束力をもたないものとします。上記の規定が適用された本ソフトウェア製品を返送する場合、お客様のお名前と返送先住所、日付の入った購入時のレシート、および欠陥の内容を説明し、お客様が本ソフトウェア製品を実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添え、元のソフトウェアのみを下記に指定されているライセンサー宛てに送付してください。本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的、もしくは結果的な損害、すなはち所有物への損害、信用の喪失、コンピューターの故障もしくは誤動作その他のついで、ライセンサーはいかなる場合にも責任を負わないものとします。また、不法行為（過失を含む）によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任であれ、それ以外であれ、ライセンサーがそのような損害が発生する可能性について助言を受けていたかどうかにかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に関連する、もしくはそれから生じた訴訟原因による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、法により認められる範囲内で責任を負わないものとします。（適用法によって規定されているものと除く。いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額の合計が、お客様が本ソフトウェア製品を使用するために支払った実際の金額を上回ることはないものとします。一部の州・国家では默示の保証の有効期間に対する制限の規定、およびまたは法的もしくは結果的な損害の除外もしくは制限を認めていないため、上記の制限事項、およびまたは法的責任の除外事項はもしくは制限事項がお客様には適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの連邦、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専占することができない場合において、適用されないものとします。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するのです。法的管轄によれば、お客様にはこれ以外でもそれまで異なる権利が認められている場合があります。契約の解消：本契約はお客様が本契約の規定や条件に違反した場合、直ちに失効します。その場合、お手元にある本ソフトウェア製品のすべてのコピー、およびその構成要素を破棄していく必要があります。なお、お客様がお手元にある本ソフトウェア製品およびすべてのコピー、複製物を破棄し、かつ本ソフトウェア製品がインストールされたクライアントサーバーやコンピューターから本ソフトウェア製品を恒久的にかつ完全に削除することでも、本契約を解除することができます。米国政府による権利制限：本ソフトウェア製品およびドキュメンテーションは完全に米国によって開発されています、「商業的コンピューターソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。米国政府もしくは連邦政府が下記に示す業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS 252.227-7013(0)技術的データ及びコンピューターソフトウェアの権利の項の(c) (1) (ii) 項、もしくは FAR 52.227-19の商業的コンピューターソフトウェアの権利制限の項目の(c) (1) および (2) に規定されている制限が適用されます。契約者／製造者には、ライセンサーの下記の連絡先が該当します。衡平法上の教説：お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けることとなり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠などして本契約のいずれの規定に対しても、適用される法の救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することに同意したものとみなされます。免責：お客様は、本契約の規定に従った本ソフトウェア製品の使用に際したお客様の行為および不法により、直接的もしくは間接的に発生した損害、損失および費用に關して、ライセンサーおよびその提携先、ライセンサー、関連会社、受託業者、代理業者、役員、社員および代理人の免責を認めることに同意したものとみなされます。その他：本契約はお客様とライセンサーとの間のライセンス契約の総体であり、両者間の以前の契約および提示事項に優先するものとします。本契約の内容修正は両者による書面においてのみ可能とします。本契約の規定がいかがるる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けるものとします。準拠法：本契約は、(税制や法原則の選択にかかわらず) ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク州内において締結され、施行されるに同意するものとします。ライセンサーによる書面での明示によりその件に限り放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に開示した訴訟は、ライセンサーの主幹となる営業所の所在地（米国ニューヨーク州ニューヨーク市）に所在する州および連邦の裁判所のみに限定するものとします。両者はこれらの方針・法的管轄権に準拠し、ここに規定された手順に沿って、あるいはニューヨーク州法もしくは連邦法で許可されている方法で、通知その他の処理することに同意するものとします。両者は国際物品売買契約に関する規約（1980年、ワイエー）が本契約、および本契約から生じたあらゆる種の問題もしくは取り扱いに適用されないことに同意するものとします。本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください：TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC, 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012



## 空中都市コロンビア、そして 『バイオショック インフィニット』の すべてがこの一冊でわかる！

この豪華なハードカバー本では、プロダクションデザインや、エリザベス、ブッカー、ソングバードといったメインキャラクターたちのコンセプトアート、さらにゲームに登場する強敵たちの進化の模様やコロンビア市民、スカイフック、ヴォックス・ポピュライ、ビガー、飛行船といった様々な要素をチャプター形式で詳細に紹介しています。またクリエイティブ・ディレクターであるケン・レヴィン氏からのメッセージもお読みいただけます。

visit [DarkHorse.com](http://DarkHorse.com) (本サイトは英語のみのご案内です)



テイクツー・インタラクティブ・ジャパン合同会社

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-18-13 神宮前浅間ビル 5F

ユーザーサポート TEL 0570-064-951 受付時間 10:00～18:00 (土・日・祝日を除く)